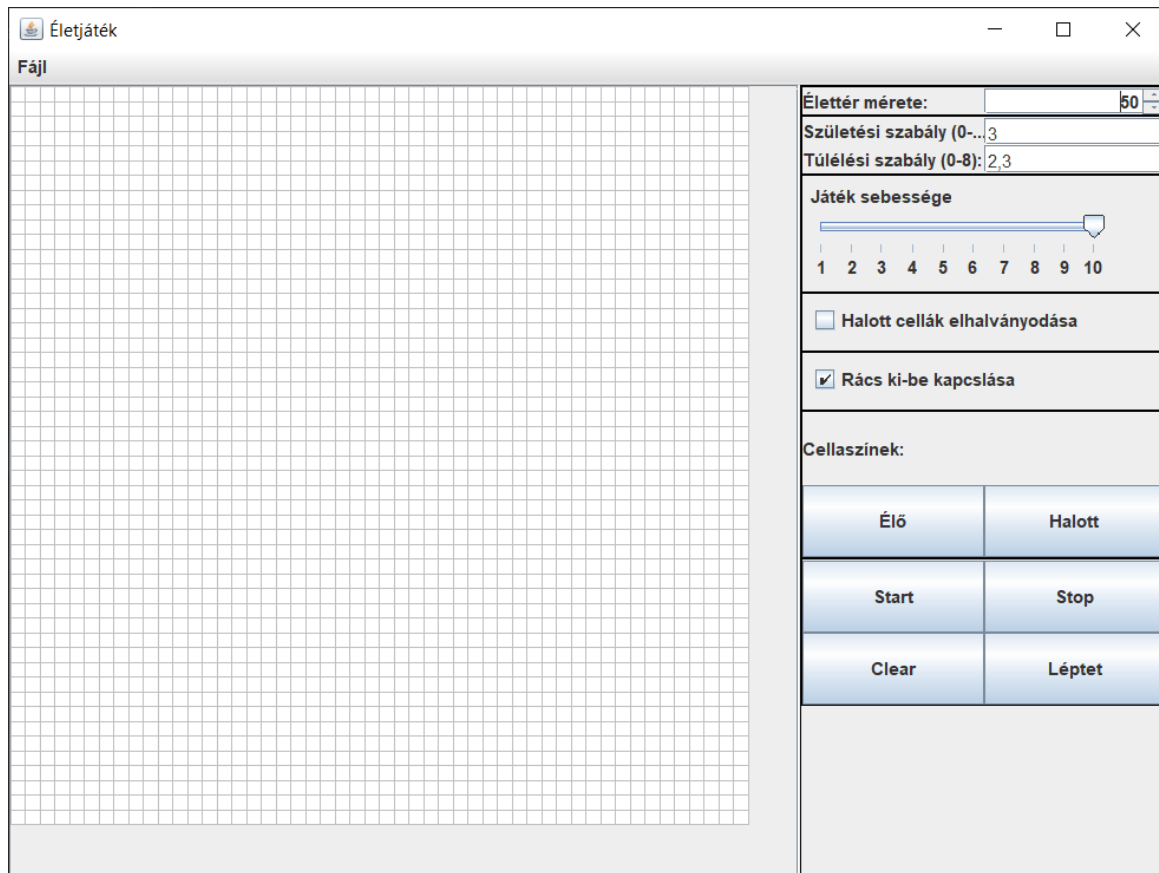


Game of Life – Német Bence (UDTSJF)

Felhasználói kézikönyv



- A képen látható UI fogad indításkor. Azonnal lehet az egérrel rajzolni az élettérbe, görgővel zoomolni.
- Ha az élettér nagyobb, mint ami kifér az ablakba, két görgetősáv jelenik meg az élettér alsó és jobb szélén.
- A felső menüsávban található a Fájl->Mentés/Betöltés opció
- A jobb oldali menü funkciói:
 - o Állítható az élettér mérete 10 és 150 között (mindig négyzetes, tehát 10x10 és 150x150 között).
 - A jobb felső sarok felé zsugorodik, és a bal alsó felé nyúlik
 - Azokat a cellákat megtartja jelenlegi állapotukban amelyek a zsugorodás következtében nem esnének az élettéren kívül
 - o Megadhatók a szimuláció szabályai
 - B.../S... formátumban, azaz vesszővel elválasztva egymás után azok a 0 és 8 közé eső számok, ahány élő szomszéd esetén egy halott cella helyén élő születik, vagy egy élő cella túlél
 - Alapértelmezett a Conway-féle B3/S23 szabály
 - o Állítható a szimuláció sebessége
 - Leglassabb 1s/generáció

- Leggyorsabb 0.1s/generáció
- Kiválasztható hogy a frissen meghalt cellák fokozatosan halványodjanak-e el
- Kiválasztható, hogy megjelenjen-e a cellákat elválasztó rács
- Kiválasztható az élő illetve a halott cellák színe
- Start illetve Stop gomb a szimuláció indítására illetve megállítására
- Clear gomb az összes élő cella megölésére
- Léptetéssel egy generációt lép a szimuláció, tehát egyesével haladhatunk a folyamatos mód helyett (amit a Start gomb nyújt)

Érdemes tudni:

- Minden beállítás folyamatos futás közben is állítható.
- A mentés illetve betöltés gombok megállítják futó a szimulációt
- Betöltés esetén a jelenlegi állapot ELVESZIK.